39

ЗД ЗД
ЗД ЗД
ЗД ЗД

46

С , , Е

37

СЕ
ЕР

40

К Р , Ш=П

11

8

М=Н

5

Е Е Е Е Е Е

Д

44

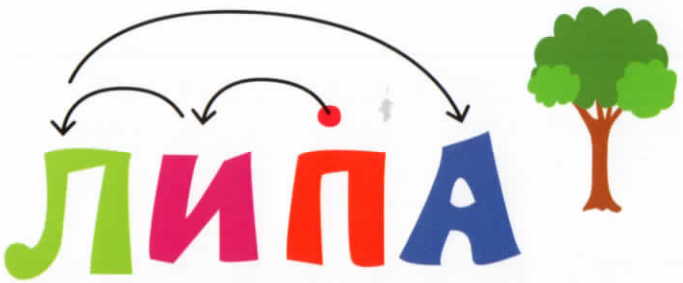
Л

И

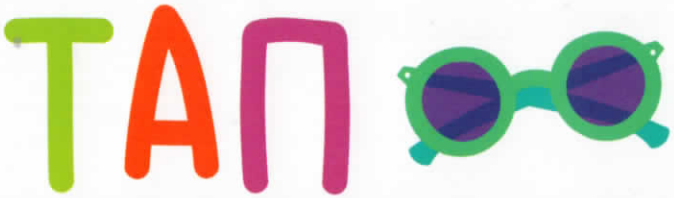
ПОТЕРЯЙКА

ВЫРУЧАЙКА

38



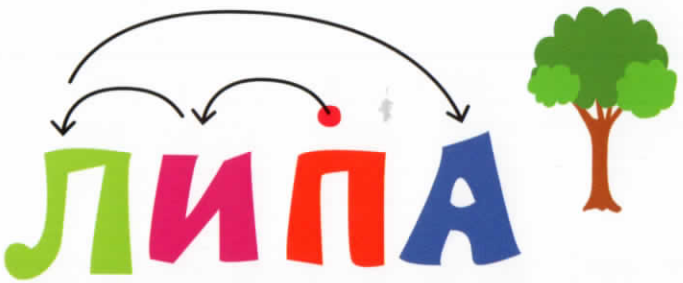
33



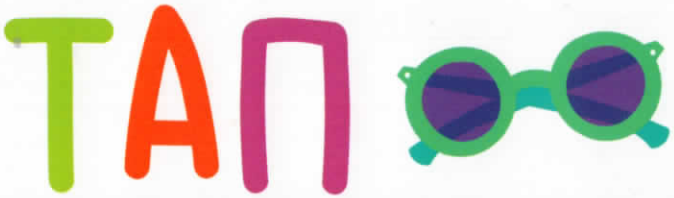
43

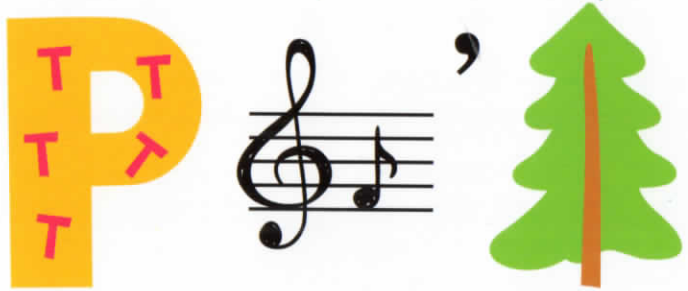
42

38



33



43

42

41

1

а

4,5

12

Аа Дд

28

Ар Ар
Ар Ар
Ар Ар

34

, у=а

20

1,2

1,2

4

1,2

1,2

1

’ Р ’

31

100 Л

21

,

,

3,2,1

36

ТЕЛЕФОН

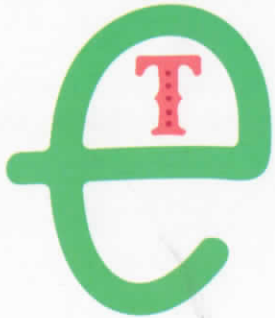
17

КИС.

2

1,2

Т



3,1

22

КА

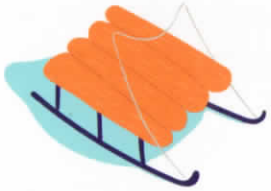
2

6

,,

47

1,2



1,2,3

Ж=Т

35

,,

,

Т

19

1,2

3,4

30

10

”

”

УЧ

14

ВОД
НИК

48

ПЕ

Л

45

9

Ди

Н

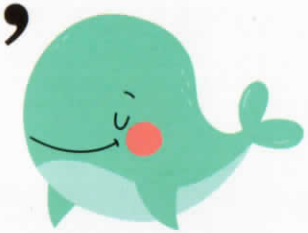
25

К И

29

Во 100 к

3

О’ 

18

27

32

ПА
МКА

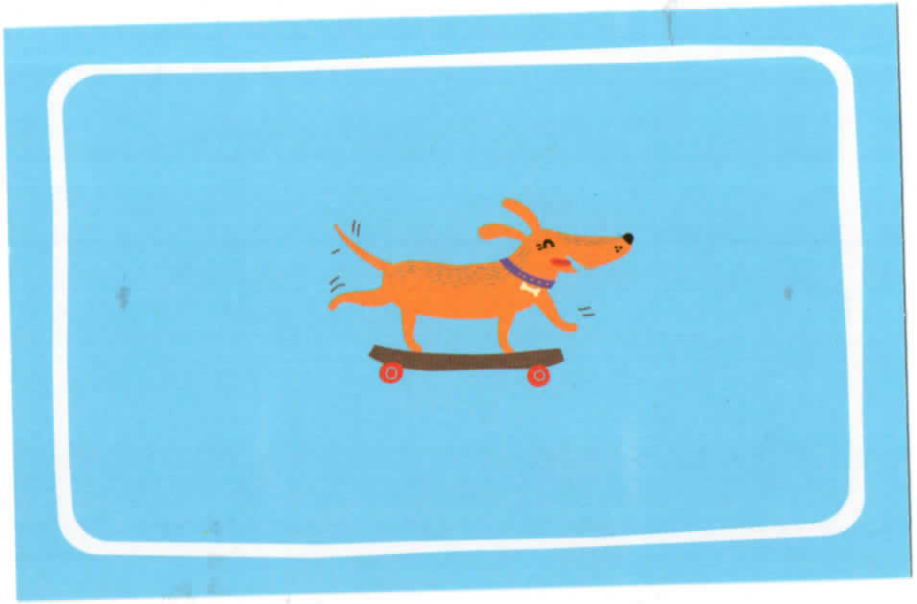
26

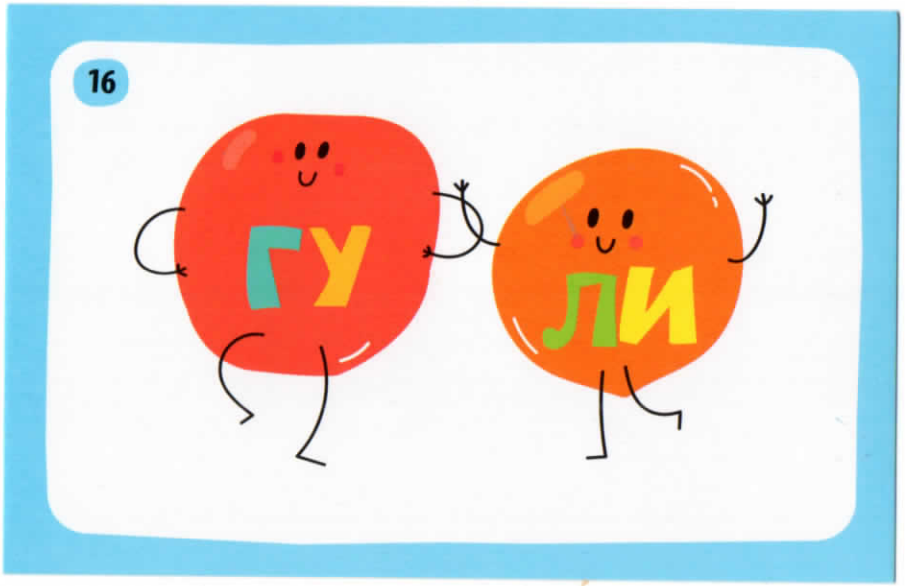
2,3,4

,

8

23




16
ГУ
ЛИ

15
ОТ
У=Т

продолжается до тех пор, пока у одного из игроков на руках не останется ни одной карты — он и будет победителем.

При желании можно продлить игру, разделив её на несколько раундов. Раунд заканчивается, когда один из игроков выложит все карты. Остальные игроки подсчитывают и записывают, сколько карт у них осталось на руках на конец раунда. Игра завершится, когда один из участников наберёт 20 или более штрафных очков — он считается проигравшим, а игрок с наименьшим количеством штрафных очков — победителем.

Таблица зашифрованных слов

Тема	Зашифрованные слова и номера карт	
Стороны света	север	37
	юг	6
	запад	12
	восток	29
Времена года	зима	18
	весна	30
	лето	36
	осень	11
Месяцы	январь	41
	февраль	1
	апрель	19
	август	35
Дни недели	понедельник	5
	среда	13
	четверг	2
	воскресенье	46
Профессии	столяр	24
	повар	28
	подводник	14
	водитель	3
Инструменты	молоток	42
	пила	38
	топор	23
	отвёртка	15
Музыкальные инструменты	гусли	16
	балалайка	4
	гитара	27
	скрипка	40
Школьные принадлежности	пенал	48
	кисточка	17
	портфель	43
	учебник	10
Транспорт	машина	7
	поезд	39
	самолёт	47
	корабль	34
Мебель	полка	22
	стол	31
	диван	9
	кресло	26
Одежда	панамка	32
	носки	8
	жилет	21
	рубашка	45
Обувь	коньки	25
	сапоги	44
	тапочки	33
	кеды	20

Смекалочка

Решаем головоломки

В игровой набор входят колода карт и правила игры:

- 48 карт, на которых изображены головоломки с зашифрованными словами (по 4 слова на каждую тему — список тем и слов приведён в таблице);
- одна карта «Выручайка» (даёт игроку победное очко);
- одна карта «Потеряйка» (лишает ранее заработанного очка).

Цель игр: обогащение словарного запаса детей, расширение кругозора, развитие интеллекта, смекалки и логического мышления.

Игры рассчитаны на детей старше 6 лет.

Уважаемые взрослые!
Данные правила не рекомендуется показывать детям до начала игры, поскольку в них содержится таблица с разгадками всех головоломок.

Как решать головоломки?

В наборе представлены головоломки нескольких типов и разной степени сложности, в них включены:

- рисунки
- слова и буквы
- предлоги
- числа
- ноты.

Предлагаем простые правила и подсказки для разгадывания головоломок.

1. Названия всех предметов следует читать в именительном падеже.
2. Иногда изображённый предмет может иметь несколько названий, например: *ель* и *ёлка*; *два*, *двойка* и *пара* и т.д.
3. В одних головоломках предмет следует рассматривать обобщённо, например *дерево*, в других — более конкретно, например *берёза* или *дуб*. Необходимо подбирать подходящее по смыслу слово.
4. В некоторых головоломках название предмета представлено не целиком: если слева или справа от рисунка есть запятые, то с соответствующей стороны слова надо убрать столько букв, сколько изображено запятых.
5. Если над предметом указаны цифры, например *2, 4, 3*, это означает, что из слова нужно взять буквы в указанной последовательности, то есть 2-ю, 4-ю и 3-ю.
6. Надпись над словом, например *А = О*, означает, что в названии предмета вместо буквы *А* следует читать *О*.
7. В тех случаях, когда головоломка представляет собой комбинацию букв и слогов в разных позициях (например слог *ЗА* помещён внутри буквы *А*), нужно разгадывать слова, используя пространственные предлоги — *в, на, над, под, по, за, у, перед, от, с*.

Игра 1. «Выручайка»

Количество игроков: от 2 до 10.

Все карты перемешивают и кладут в колоду на стол рубашкой вверх — это будет банк. Игру начинает младший участник. Все игроки по очереди берут одну карту из банка и разгадывают головоломки. Тот, кто разгадал первым, объявляет: «Готово!», показывает свою карту и называет слово. Если ответ верный, игрок забирает карту себе в качестве победного очка. Игра продолжается по часовой стрелке: каждый по очереди показывает свою карту и называет слово. Игроки, правильно разгадавшие головоломки, оставляют карты себе. Тот, кто не разгадал или дал неверный ответ, откладывает карты в сторону — сбрасывает.

Игрок, которому досталась карта «Выручайка», берёт её себе как победное очко, а остальным игрокам даётся минута на то, чтобы разгадать головоломки. Если у игрока оказалась карта «Потеряйка», он должен сбросить одну из своих карт, таким образом он лишается заработанного победного очка (если таковых нет — игрок ничего не теряет). Карту «Потеряйка» игрок также должен сбросить, а потом взять карту из колоды.

Когда в колоде не останется карт или их будет недостаточно, чтобы все игроки смогли взять по одной карте, игра заканчивается. Все участники подсчитывают свои карты с разгаданными словами. Побеждает тот, у кого оказалось больше всего карт. Если несколько игроков пришли к финалу с равным количеством карт, все они объявляются победителями.

Игра 2. «Квартет»

Количество игроков: 4, 6, 8, 12.

Карты «Выручайка» и «Потеряйка» нужно отложить — они не понадобятся.

Задача игроков — подобрать четыре карты («квартет») со словами, относящимися к одной теме, например, собрать четыре времени года.

Карты раздают всем поровну. Каждый игрок держит свои карты веером, не показывая их соперникам. Начинает игру младший участник. Он выбирает любую из своих карт и передаёт её рубашкой вверх соседу слева. Игрок, с которым происходит обмен, тоже выбирает у себя карту и отдаёт её взамен полученной. Далее игра продолжается по часовой стрелке. Таким образом, игроки обмениваются картами до тех пор, пока один из них не соберёт все четыре карты со словами на одну тему.

Как только один из участников соберёт «квартет», он объявляет об этом и показывает всем свои карты. Если игрок не ошибся, он получает эти карты как победные очки. Игра заканчивается, когда будут собраны все «квартеты». За первый «квартет» игрок получает 12 очков, за второй — 11 и т. д. Выигрывает тот, кто набрал больше всех очков.

Игру можно усложнить и добавить элемент случайности, для этого игроки обмениваются картами, в свой ход наугад доставая карту соперника.

Игра 3. «Пятый лишний»

Количество игроков: не менее 3-х.

Для этой игры карты «Выручайка» и «Потеряйка» не понадобятся. Один из игроков (желательно взрослый) назначается ведущим; его задача — подобрать четыре карты с головоломками так, чтобы ответы были на одну тему, и добавить к ним одну карту из другой темы (см. таблицу зашифрованных слов). Важно запомнить, из какой темы была взята пятая карта, чтобы в следующих раундах эту тему уже не использовать как основную. Ведущий раскладывает карты в ряд перед игроками. Первый игрок, правильно назвавший «лишнее» слово, получает эту карту в качестве победного очка. Остальные карты откладываются в сторону. Следующие раунды игры проходят так же. Игра продолжается до тех пор, пока в колоде не останется по четыре карты хотя бы на одну тему. Победителем становится тот, кто набрал больше всех очков.

Игра 4. «Головоломус-решамус!»

Количество игроков: от 2 до 10.

Карты перемешивают и раздают каждому игроку по четыре, остальные кладут на стол рубашкой вверх — это будет банк. Игру начинает младший участник. Он открывает первую карту из банка и кладёт на стол. Далее по часовой стрелке каждый игрок в свой ход выкладывает на открытую карту одну из своих карт, если она соответствует любому из следующих условий:

- зашифрованное слово относится к той же теме, что и слово на открытой карте (например, открыта головоломка «зима» — игрок может выложить головоломку со словом «лето»);
- зашифрованное слово начинается с той же буквы, что и слово на открытой карте (например, открыта головоломка «зима» — игрок может выложить головоломку со словом «запад»);
- и головоломка на открытой карте, и головоломка на карте игрока относятся к одному типу (например, обе содержат ноты или обе требуют для разгадки использования пространственных предлогов);
- зашифрованное слово логически связано со словом на открытой карте (например, «машина» и «водитель»); важно, чтобы игрок объяснил логическую связь, которую он имеет в виду (например, «водитель управляет машиной»).

Если у игрока нет подходящей карты, он берёт одну карту из банка. При соответствии одному из необходимых условий игрок может сразу выложить её на стол, в противном случае ход делает следующий игрок.

Карту «Выручайка» игрок может выложить в свой ход на любую открытую карту, указав условие, которому должна соответствовать карта следующего игрока. Карту «Потеряйка» игрок также может выложить в свой ход поверх любой открытой карты, однако условие для следующей карты будет выбирать не он, а его сосед слева. Обладатель «Потеряйки» должен взять из банка дополнительно две карты.

Когда в банке закончатся карты, следует перемешать все открытые карты и сформировать из них новый банк. Игра

IQ

Смекалочка

Решаем головоломки

4 игры

Просто, быстро, весело!

Можно играть большой компанией

50 карт в колоде

Airis Press